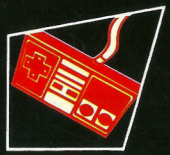
FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

MACH RIDER™

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI



PROGRAMMABLE
SERIES
SERIE
PROGRAMMABLE

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Mach Rider™ Pak.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

It's the year 2112. The earth has been invaded by the forces of evil. Battle with the invading forces as you race from sector to sector searching for survivors. You are the earth's only hope. You are Mach Rider!

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

1. PRECAUTIONS

1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

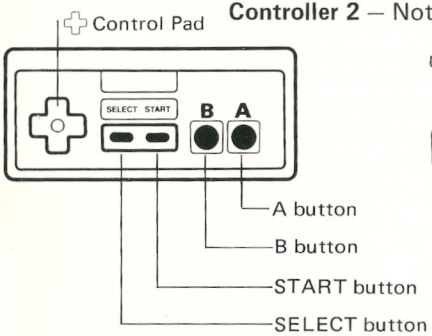
Note: In the interest of product improvement, the Nintendo Entertainment System design and specifications are subject to change without prior notice.

© 1987 Nintendo

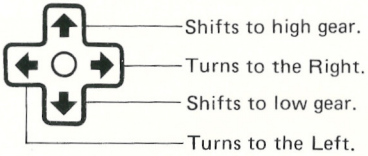
2. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1

Controller 1 — Used for all games
Controller 2 — Not used



Control Pad



A button

This is the accelerator button.
Press it, and the bike accelerates.
Let go, and the engine slows the bike.

B button

This is the machine gun firing button.

SELECT button

Press this button during the demonstration sequence to recall the game menu.

Press this button again to move the helmet to the game you wish to select:

FIGHTING COURSE
ENDURANCE COURSE
SOLO COURSE
DESIGN (See "DESIGN MODE" page)

The Select button will not work once the game has begun.

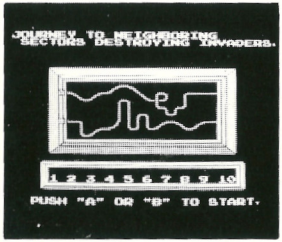
START button

Press this button to begin.

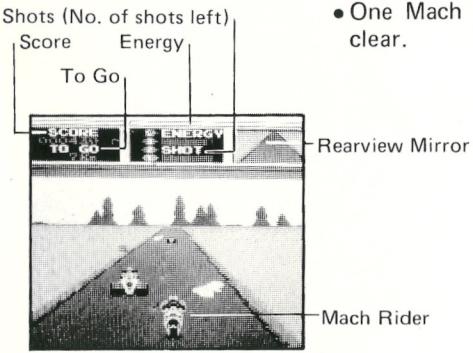
Pause:

If you wish to interrupt play in the middle of a game, press the Start button. The pause tone will sound and the game will stop. Press the Start button again when you wish to continue playing. The game will continue where you left off.

* The Top scores will reset to 0 if the reset button (on the control deck) is pressed or the power is turned off.
* Use Controller 1 only.



A·B Select Screen

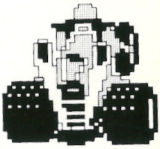


3. HOW TO PLAY

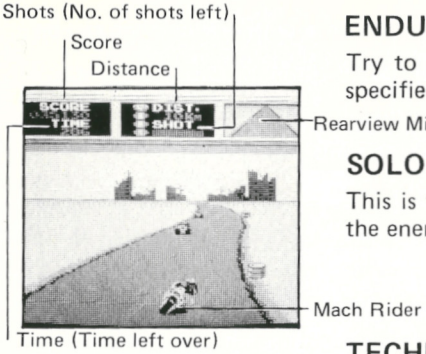
FIGHTING COURSE

- When the course is selected by pressing button A or B, the game will start.
- On the first course, race through the course as fast as you can while your energy lasts.
- If you run slow or crash, you lose more energy.
- The number of Mach Riders you get on the 2nd course depends on how much energy you have left.
- One Mach Rider is added for every 3 courses you clear.

MACH RIDER



ENEMY



ENDURANCE COURSE

Try to race through the course provided within the specified time.

SOLO COURSE

This is the same as the ENDURANCE COURSE but the enemies will not appear.

TECHNIQUE

- There are obstacles on the track as shown below.

Will cause Mach Rider to slip	Water	Oil	Tacks
Will destroy Mach Rider	Rock	Oil Drum	Bomber Ball

*Oil Drum and Bomber Ball can be destroyed with the machine gun.

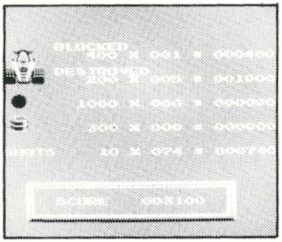
There are 6 different types of enemies, ranging from a pink enemy that can be eliminated with one shot to a black enemy requiring 6 shots to destroy.

Pink	Green	Red	Blue	Purple	Black

- If you skid on water, oil or tacks, you can bring your bike back to an upright position by counter-steering. (Use the Control Pad to turn in the opposite direction.)
- When the course changes to ice(white), it becomes slippery, and counter-steering will not be effective.
- The machine gun can fire a total of 80 shots by pressing the B button. (At each press of the button, 2 shots are fired, so 40 discharges are possible.)
- When the enemy is destroyed by being "BLOCKED" into a Hazard, bullets will be replenished. (not to exceed 254 bullets.)
- If Mach Rider collides with the enemy at low speed, he will crash.

DRIVING TECHNIQUE

- There is no brake for Mach Rider, so skillfully downshift and use the engine to slow your speed.
- When accelerating, shift into high speed quickly by carefully matching the timing of the shifts from 1st through 4th gear (press the Control Pad once for each shift while pressing the A button continuously). This will enable you to quickly go to high speed.
- If the speed decreases to the point of stopping, you cannot accelerate quickly to high speed if you remain in 4th gear. Downshift to a lower gear and accelerate up again.
- If you drive onto the course shoulder, your speed will decrease.
- If you hit one of the oil drums along the shoulder of the course at high speed, you will crash.
- If you crash, the new Mach Rider will automatically start out in 1st gear.



POINTS

*Points will be counted after each course lap.

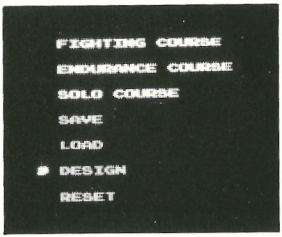
*ENEMY

	Pink	Green	Red	Blue	Purple	Black
BLOCKED	400	1,000	2,000	4,000	9,000	20,000
DESTROYED	200	500	1,000	2,000	3,000	5,000

***Bomber Ball** .....1,000 PTS. ***Oil Drum on the course** ..... 300 PTS.
***Shots**..... 10 PTS.

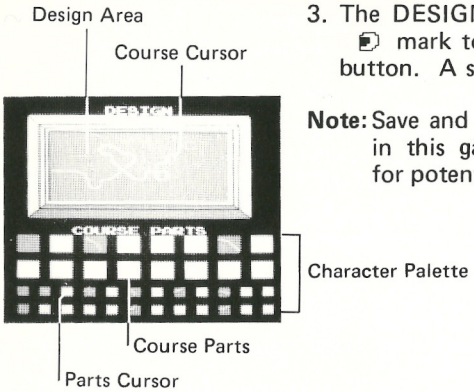
4. DESIGN MODE

Design your own original course in the DESIGN mode by setting up different twists, turns, and straightaways.



1. Press the reset switch to recall the game menu.
2. Using the SELECT button or the ✚ Control Pad, move the ▶ mark to DESIGN and press the START button.

MACH RIDER
DESIGN MODE SCREEN



3. The DESIGN mode menu will appear. Move the ▣ mark to DESIGN again and press the START button. A screen to design the course will appear.

Note: Save and load menu selections are not operable in this game; they have been programmed in for potential product developments.

■ HOW TO DESIGN AND PLAY YOUR OWN ORIGINAL COURSE

1. There are 37 different course parts you can select from.
2. By manipulating the course cursor □ with the ✚ Control Pad within the design area, you can move the parts to the desired position.
3. By pressing the B button and manipulating the ✚ Control Pad, the parts cursor □ in the character palette will move, enabling you to pick the course parts you would like to use.

4. When the A button is pressed, the course parts picked in (3) will be set into place in the desired position you have chosen in paragraph (2).
5. If you wish to remove a part that was placed in a position you do not like, move the cursor blank mark and push button A and the former part will disappear.
6. Once the screen has been completed, return to the DESIGN mode screen by pressing the SELECT button. Select the desired course and press the START button to start the game.
7. If you wish to clear (erase) the entire course design, press the A, B, and START buttons all at the same time.
8. When you have finished designing your own course, press the reset button.
9. To return to the game menu screen while in the design mode menu screen, do so by lining up the ◐ mark with the RESET and pressing the START button.

NOTE

1. The course should always start from the left side frame of the design area and end at the right side frame. Otherwise, the game cannot be started. Ending the course at the top or bottom of the frame would be an incomplete course.
2. Even if the course may seem to have been completed on the design area, there may be times it will not transfer to the DESIGN mode menu with the SELECT button. In this case, the cursor □ in the design area will move to the part that needs correction. Change or modify this portion.
3. Course parts that cannot be set are blanked out with ■ mark.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ASD will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to your local Nintendo dealer or send postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ASD
NINTENDO CONSUMER SERVICE
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ASD, be repaired or replaced at the Game Pak service charge then in effect for out-of-warranty repair. Please call ASD/NINTENDO CONSUMER SERVICE at 16-(1)-46, 45, 96, 63 for the amount of this charge.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Mach Rider™ du Nintendo® Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

C'est l'an 2112. La terre a été envahie par les forces du mal. Livrez bataille aux forces envahissantes dans une course de secteur en secteur tout en cherchant les survivants. Vous êtes le dernier espoir de la terre. Vous êtes Mach Rider!

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver à titre de références.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits trés chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

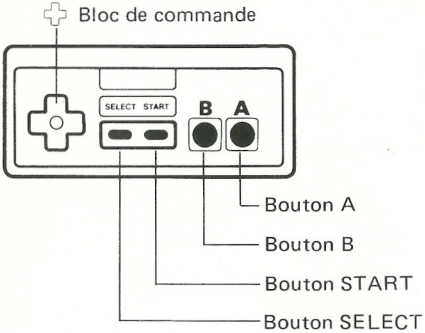
Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modification sans préavis.

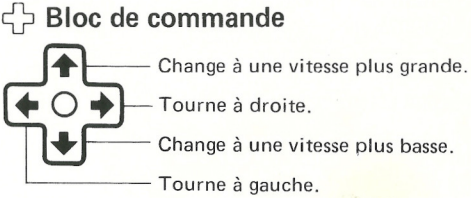
© 1987 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1

Commande 1 – Utilisée pour tous les jeux
Commande 2 – Non utilisée





Bouton A

C'est le bouton d'accélération. Vous l'appuyez pour faire accélérer la moto. Vous cessez d'appuyer, le moteur ralentit la moto.

Bouton B

C'est le bouton pour faire tirer la mitraillette.

Bouton SELECT

Appuyez sur ce bouton au cours de la séquence de montre pour rappeler le menu du jeu.

Appuyez de nouveau sur ce bouton pour déplacer le casque ▶ jusqu'au jeu que vous voulez sélectionner:

COURSE DE COMBAT
COURSE D'ENDURANCE
COURSE EN SOLO
DESIGN (Voir la page "MODE DE DESIGN")

Le bouton SELECT ne fonctionnera pas lorsque la partie est commencée.

Bouton START

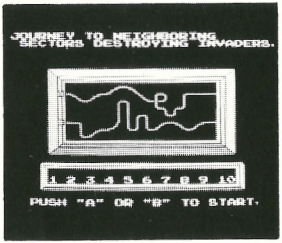
Appuyez sur ce bouton pour commencer.

Pause:

Si vous voulez interrompre le jeu au milieu d'une partie, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez la tonalité de la pause et le jeu s'arrêtera. Lorsque vous serez prêt à recommencer le jeu, appuyez de nouveau sur le bouton START. Le jeu se poursuivra à partir du dernier point d'arrêt.

*Les scores les plus élevés seront remis à zéro si vous appuyez sur le bouton RESET du Control Deck ou si vous fermez le commutateur de courant.

*Servez-vous de la commande 1 seulement.

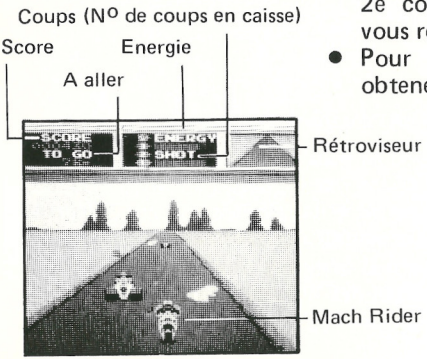


Ecran de sélection A-B

3. COMMENT JOUER

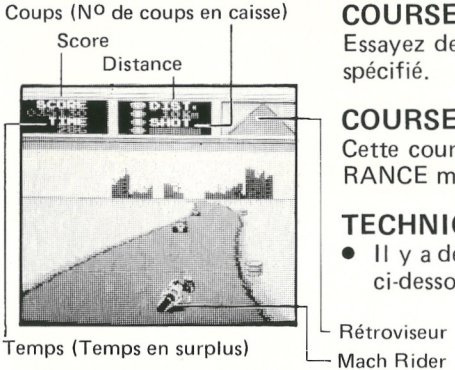
COURSE DE COMBAT

- Lorsque vous sélectionnez la course en appuyant sur le bouton A ou B, le jeu commencera.
- Pour la première course, roulez aussi rapidement que possible sur le circuit tant que votre énergie durera.
- Si vous roulez lentement ou que vous entrez en collision, vous perdez plus d'énergie.
- Le nombre de Mach Riders que vous obtenez à la 2e course dépendra du montant d'énergie qu'il vous restera.
- Pour chaque 3 courses sans encombres, vous obtenez un Mach Rider additionnel.



MACH RIDER

ENNEMI



COURSE D'ENDURANCE

Essayez de parcourir le circuit donné dans le temps spécifié.

COURSE EN SOLO

Cette course est la même que la COURSE D'ENDURANCE mais il n'y a pas d'ennemis.

TECHNIQUE

- Il y a des obstacles sur la piste tel qu'il est illustré ci-dessous.

Feront glisser Mach Rider	Eau	Huile	Punaises
Détruiront Mach Rider	Rocher	Baril d'huile	Balle-bombe

★ Le baril d'huile et la balle-bombe peuvent être détruits avec la mitraillette.

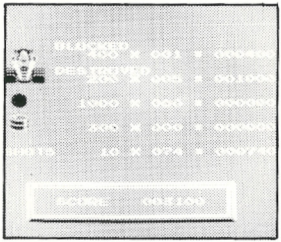
Il y a 6 genres d'ennemis allant de l'ennemi rose qui peut être éliminé d'un seul coup jusqu'à l'ennemi noir qui prend 6 coups pour le détruire.

Rose	Vert	Rouge	Bleu	Pourpre	Noir

- Si vous glissez sur de l'eau, de l'huile ou des punaises, vous pouvez redresser votre moto en chauffant à l'inverse. (Servez-vous du bloc de commande pour tourner dans le sens inverse.)
- Lorsque le circuit devient gelé (blanc), il devient glissant et contre-braquer ne sera pas efficace.
- La mitraillette peut tirer jusqu'à 80 coups en appuyant sur le bouton B. (Elle tire 2 coups à chaque fois que vous appuyez sur le bouton, donc vous pouvez faire feu 40 fois.)
- Si vous détruisez l'ennemi en le "BLOQUANT" dans un piège (Hazard), vous recevrez des balles en surplus. (ne dépassant pas 254 balles.)
- Si Mach Rider entre en collision avec l'ennemi en roulant à faible vitesse, il va s'écraser.

TECHNIQUE DE CONDUITE

- Mach Rider n'a pas de freins, donc changez à des vitesses plus basses habilement et servez-vous du moteur pour ralentir.
- Lorsque vous accélérez, passez rapidement à la grande vitesse en accordant soigneusement le temps qu'il faut pour passer de la lère à la 4e vitesse (appuyez sur le bloc de commande une fois pour chaque vitesse tout en appuyant sur le bouton A continuellement). Ceci vous permettra de passer rapidement à la vitesse maximale.
- Si la vitesse ralentit jusqu'au point de s'arrêter, vous ne pouvez pas accélérer rapidement à la vitesse maximale si vous restez en 4e vitesse. Descendez à une vitesse inférieure et accélérez de nouveau.
- Si vous roulez sur l'accotement du circuit, vous ralentirez.
- Si vous frappez à grande vitesse un baril d'huile sur l'accotement, vous vous écraserez.
- Si vous vous écrasez, le nouveau Mach Rider partira automatiquement en lère vitesse.



POINTS

- Les points seront comptés après chaque tour du circuit.

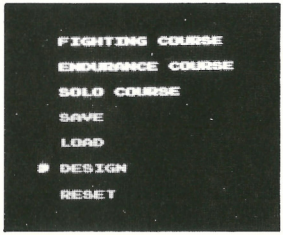
ENNEMI

	Rose	Vert	Rouge	Bleu	Pourpre	Noir
BLOQUE	400	1 000	2 000	4 000	9 000	20 000
DETRUIT	200	500	1 000	2 000	3 000	5 000

Balle-bombe . . . . . 1 000 PTS
Coups . . . . . 10 PTS
Baril d'huile sur le circuit . . . . . 300 PTS

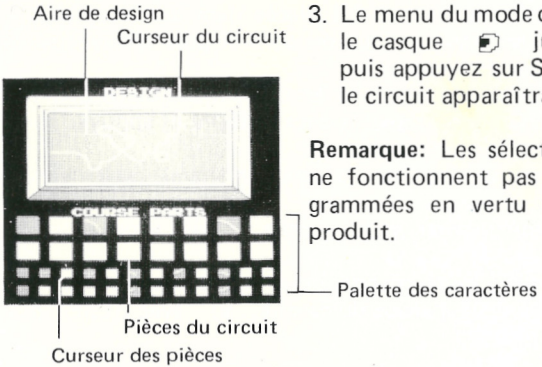
4. MODE DE DESIGN

Montez votre propre circuit original dans le mode DESIGN en mettant des courbes, des virages et des pistes droites variés.



1. Appuyez sur le commutateur RESET pour rappeler le menu du jeu.
2. En vous servant du bouton SELECT du bloc de commande , déplacez le casque jusqu'à DESIGN et appuyez sur le bouton START.

ECRAN DU MODE DE DESIGN
DU MACH RIDER



3. Le menu du mode de DESIGN apparaîtra. Déplacez le casque jusqu'à DESIGN une autre fois puis appuyez sur START. Un écran de design pour le circuit apparaîtra.

Remarque: Les sélections de menu SAVE et LOAD ne fonctionnent pas dans ce jeu; elles ont été programmées en vertu des développements futurs du produit.

▪ COMMENT MONTER ET JOUER VOTRE PROPRE CIRCUIT ORIGINAL

1. Il y a un choix de 37 pièces de circuit.
2. En manipulant le curseur de circuit □ avec le bloc de commande ✚ dans l'aire de design, vous pouvez placer les pièces où vous le désirez.
3. En appuyant sur le bouton B et en manipulant le bloc de commande ✚ , le curseur des pièces sur la palette des caractères bougera et vous permettra de sélectionner les pièces du circuit □ de votre choix.
4. Lorsque vous appuyez sur le bouton A, les pièces de circuit choisies dans (3) seront fixées en position désirée que vous avez choisie au paragraphe (2).

5. Si vous désirez enlever une pièce qui avait été placée dans une position que vous n'aimez pas, déplacez la marque en blanc du curseur puis appuyez sur le bouton A, la pièce rejetée disparaîtra.
6. Lorsque que l'écran est complété, retournez à l'écran du mode de DESIGN en appuyant sur le bouton SELECT. Choisissez le circuit désiré et appuyez sur le bouton START pour commencer le jeu.
7. Si vous voulez effacer le circuit en entier, appuyez en même temps sur les boutons A, B et START.
8. Lorsque vous avez terminé de monter votre propre circuit, appuyez sur le bouton RESET.
9. Pour retourner à l'écran du menu de jeu pendant que vous êtes dans l'écran du menu du mode de design, alignez la marque du casque avec RESET puis appuyez sur le bouton START.

REMARQUE

1. Le circuit devrait toujours commencer du côté gauche de l'aire de design et finir du côté droit. Sinon, le jeu ne peut pas commencer. Finir le circuit au haut ou au bas de l'encadrement vous donnerait un circuit incomplet.
2. Même si le circuit semble avoir été complété dans l'aire de design, il se pourrait parfois qu'il ne se transfère pas au menu du mode de DESIGN en appuyant sur le bouton SELECT. Dans ce cas, le curseur □ de l'aire de design se déplacera jusqu'à la pièce qui nécessite une correction. Changez ou modifiez cette partie.
3. Les pièces de circuit qui ne peuvent pas être utilisées sont effacées par la marque ■ .

MEMO

MEMO

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, ASD soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

ASD
Service Consommateur NINTENDO
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ASD, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez ASD, service consommateur au 16-(1)-46, 45, 96, 63 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY ASD
PARIS FRANCE
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR ASD
PARIS FRANCE
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

ASD

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON